SWJ-BANC07

WonderSwan Color

WonderGate

機動戦士ガンダム Vol.1 -SIDE7-

OPERATION MANUAL
取扱説明書

ステレオ対応
ワンダーゲート対応

BANDAI

⚠ 注　意

必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「機動戦士ガンダム Vol.1 ―SIDE7―」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

INDEX
―もくじ―

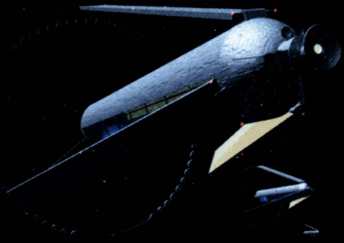
PROLOGUE

—あらすじ—

人類が増えすぎた人口を宇宙に移民させるようになって既に半世紀が過ぎていた。地球の周りの巨大な人口都市は人類の第2の故郷となり人々はそこで子を産み、育て、—そして死んでいった。

宇宙世紀0079—地球から最も遠い宇宙都市サイド3はジオン公国を名乗り、地球連邦政府に独立戦争を挑んできた。この一ヶ月あまりの戦いで、ジオン公国と連邦軍は総人口の半分を死に至らしめた。人々は、自らの行為に恐怖した。

戦争は膠着状態に入り、8ヶ月あまりが過ぎた。



—ゲームの流れ—

・Vol.1では原作第1～12話をなぞり、アドベンチャーシミュレーション形式で進めていきます。



スタート画面

NEW GAME…第1話から順番に進めていきます。

CONTINUE…セーブしたゲームの続きをプレイします。

・第2話以後MAP→ストーリーシーン→バトルシーン→ストーリーシーン→セーブ画面の流れで各ステージが進んでいきます。



セーブ画面

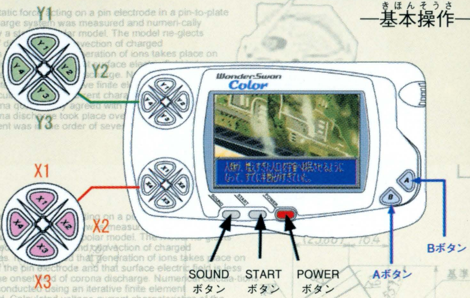
今までの戦いを記録します。その後ステージ選択画面に戻ります。

※データは1つしかセーブすることができません。

・ゲームの中には名場面の再現シーンや、特殊武器が手に入るイベントなどが多く隠されています。一度だけでは見れないものも多いので、すべてのイベントを目撃し、アムロ・レイの見た戦いの世界を感じてください。

OPERATION

—基本操作—

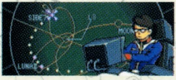


STARTボタン…ゲームのスタート・会話のスキップ
SOUNDボタン…音量の調整

●マップシーンの操作

Aボタン…プレイするマップの決定
Bボタン…キャンセル

X1
X3 } マップカーソルの移動に使用



※X2・X4・Yボタンは使用しません

●ストーリーシーンの操作

Aボタン…選択コマンドの決定・会話の送り
Bボタン…使用しません



X1
X2
X3
X4
} 選択カーソルの移動に使用

※Yボタンは使用しません

●戦闘行動選択画面の操作

Aボタン…選択コマンドの決定
　　　　　ブルズアイ時の発射決定
Bボタン…コマンドの途中キャンセル



X1
X2
X3
X4
} コマンド選択

※Yボタンは使用しません

●レーダー画面（p.10参照）

Aボタン…戦闘行動選択画面への切り替え
Bボタン…射界内のターゲットの変更

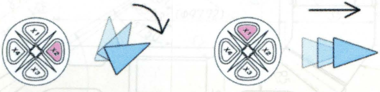
X1…ガンダムの前進
X2…右旋回
X3…後退
X4…左旋回

Y1…仲間との通信
Y2…仲間との通信
Y3…ステージ目的の表示
Y4…仲間との通信

ガンダムの動きについて

ガンダムは前進、後退と左右旋回によって移動します。

【例】ガンダムを右方向に移動する場合



①X2で右に旋回して　　②X1で前進

戦闘行動選択画面への切り替えについて

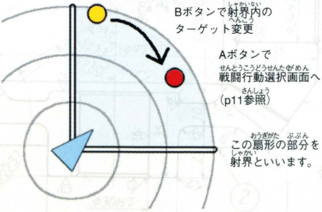
扇形の射界内に敵の光点をとらえAボタンを押す事で攻撃を選択する『戦闘行動選択画面』へ移行します。

敵の光点について

・白色：こちらに気づいていない敵
・赤色：自機に気づいている敵
・黄色：友軍に気づいている敵

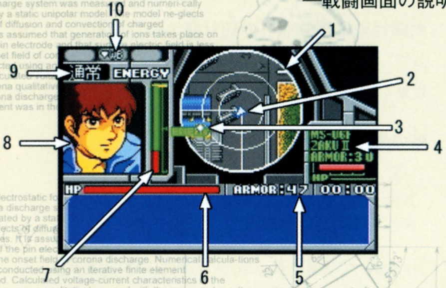
赤く点滅している敵を放っておくと、先に攻撃を受ける事があります。

射界の外にいる敵から攻撃を受けた場合に、行動を選択する事はできません。画面内の敵を常に射界に入れるようにプレイしましょう。



BATTLE SCENE

—戦闘画面の説明—



1.メインカメラの射界

この範囲内に敵をとらえ選択し、攻撃します。レーダーは近い方より近、中、長距離となり、相手との間合いがわかります。

2.ガンダム

矢印の方向に向いていて、Xボタンで操作します。※操作法はP8参照

3.敵MS（モビルスーツ）等

赤いときはこちらに気づいていて攻撃を仕掛けてきます。

4.ターゲットしている敵MS等のデータ

上からMS等の形式、名称、装甲値、HPです。

5.ガンダムの装甲値

敵からの攻撃・ダメージを減少させるための値です。装甲値が少なくなると大きくダメージを受けます。

6.ガンダムのHP

0になるとゲームオーバーです。戦闘中は回復しません。

7.ガンダムの武器エネルギー

ガンダムが攻撃すると減少し、レッドゾーンに入るとヒートし行動不能になります。時間がたつと自然回復します。

8.パイロット

9.パイロットの精神状態

命中率、回避率、ブルズアイ時のカーソルのスピードに影響を与えます。

- ●高揚　精神が高まった状態
- ●通常　通常時の状態
- ●焦燥　あせっている状態

10.通信ボタン

仲間からの援護やWBからの情報を聞きたいときに使用します。WBから通信があるときは光ります。Yボタンで通信します。

CF…コア・ファイター　GC…ガンキャノン
GT…ガンタンク　WB…ホワイトベース



戦闘行動選択画面

攻撃を仕掛けた時は射撃か格闘を、敵からの攻撃の時はまず攻撃か防御かを選択します。その後武器や手段の選択をします。

ガンダムの主な武器

《射撃》	《格闘》	《防御》
バルカン	タックル	回避
ライフル	サーベル	シールド
バズーカ	ジャンプ	
ブルズアイ（長距離専用）	（中距離専用）	

- 各ステージで使える武器は異なります。
- 敵との距離によって使用できなくなるものもあります。
- このほかにもイベントで手に入る武器もあります。
- 距離に応じて有利、不利があります。遠距離の相手には「射撃」系を、近距離の相手には「格闘」系の武器を選択すると、先手をとって攻撃しやすくなります。



ブルズアイ画面

精密な射撃を要求される場面や通常バトルシーンでブルズアイを選択した場合にこの画面になります。

照準が敵に合って、光った瞬間にタイミングよくAボタンを押します。



仲間からの援護

同じ画面内に味方のMSやWBがいるときに通信ボタン(Yボタン)で援護を頼むことができます。

アムロの信頼度が低いと断られることがあります。断られて援護されなくても信頼度は減っていきます。



戦闘結果報告画面

勝利条件を満たすとステージクリアです。戦闘結果の報告が出ます。

射撃熟練度

高いほど射撃の命中率が上がります。

格闘熟練度

高いほど格闘の命中率が上がります。

反応速度熟練度

高いほど先手を取ったり、回避率が上がります。

※各熟練度は、与えた(受けた)ダメージの累計が元になっています。

撃墜数

撃墜した敵の累計です。

イベント数

そのステージに用意されたイベントの数と見たイベントの数です。

信頼度

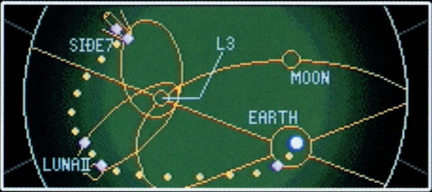
仲間からの信頼度です。バトルシーンでのイベントの発生や仲間からの援護にかかわります。ストーリーシーンの会話の選択や戦闘内容によって上下します。

ガンダムは戦えば戦うほど強くなります。敵に勝てないときは前のステージを再度プレイして、熟練度を上げてから臨みましょう。

MAPS

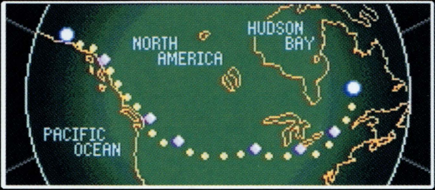
—地図—

宇宙マップ



第一話　「ガンダム　大地に立つ!!」
第二話　「ガンダム破壊命令」
第三話　「敵の補給艦を叩け!!」
第四話　「ルナツー脱出作戦」
第五話　「大気圏突入」

地球　アメリカマップ



第六話　「ガルマ出撃す」
第七話　「コアファイター脱出せよ」
第八話　「戦場は荒野」
第九話　「飛べ！ガンダム」
第十話　「ガルマ散る」
第十一話「イセリナ、恋のあと」

地球　日本マップ



第十二話「ジオンの脅威」

PERSONAL DATA

—人物紹介—



アムロ・レイ

父が軍の技術者だった事から戦争に巻き込まれる。WBではガンダムのパイロットになる。



フラウ・ボゥ

アムロの幼なじみ。世話好きでやさしい。WBでは通信、看護などを担当する。



ハヤト・コバヤシ

軍に家を立ち退かされたため、軍属に対して反発心を持っているが、アムロに対するライバル意識により一人前のパイロットになっていく。



ブライト・ノア

エリート士官候補生。艦長代理としてWBを指揮。強い正義感、責任感から、度々アムロにきつい態度をとる。



セイラ・マス

医学生として医者を目指していた。複雑な生い立ちを持ち、気の強そうな反面、表情に陰りがある。WBでは通信を担当。



ミライ・ヤシマ

連邦軍元高官を父にもつ。スペースクルーザーの免許を持つことからWBの操縦を担当するようになる。



カイ・シデン

連邦軍の技術者を父親に持つ。すねた性格で協調性にかけるところがあったが、戦いの中、徐々に人間的に成長していく。



リュウ・ホセイ

WBでは唯一のパイロット候補生。兄貴分的存在である。コア・ファイターのパイロット。



テム・レイ

アムロの父。連邦軍の『V作戦』に関わった技術者で、ガンダムなどの設計をした。



シャア・アズナブル

ジオン軍のエースパイロット。『赤い彗星』の異名をとる。常にマスクをかぶっている。ガンダムをねらい、地球圏までWBを追撃してくる。



ガルマ・ザビ

ジオン公国公王デギン・ザビの溺愛する末弟。シャアとは仕官学校時代の同級生。ジオン軍地上部隊の司令官。



イセリナ

ジオン軍に占領された街の前市長・エッシェンバッハの娘。ガルマと激しい恋に落ちる。



ランバ・ラル

ガルマ仇討ちのために派遣されたWB討伐隊隊長。根っからの軍人。新型MSグフに搭乗。

MOBILE SUITS

—モビルスーツ—



汎用試作型モビルスーツ
RX-78-2　ガンダム
アムロ・レイ　搭乗



中距離支援型モビルスーツ
RX-77-2　ガンキャノン
カイ・シデン　搭乗



長距離支援型モビルスーツ
RX-75　ガンタンク
ハヤト・コバヤシ
リュウ・ホセイ　搭乗



汎用多目的戦闘機
FF-X7　コア・ファイター
リュウ・ホセイ　etc...搭乗



汎用量産型モビルスーツ
MS-06F　ザクII
　ジーン　etc...搭乗
MS-06J　ザクII 陸戦型
　コズン　etc...搭乗



MS-06S　ザクII シャア専用機
　シャア・アズナブル　搭乗



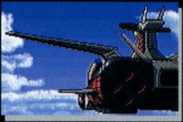
主力戦闘攻撃機/主力戦車
ドップ/マゼラ・アタック
　ガルマ・ザビ　etc...搭乗



先行試作型陸戦用モビルスーツ
YMS-07B　グフ
　ランバ・ラル　搭乗

MOBILE SUITS

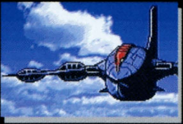
—戦艦・空母—



地球連邦軍
ペガサス級強襲揚陸艦
ホワイトベース



ジオン公国軍
軽巡洋艦
ムサイ



ジオン公国軍
攻撃空母
ガウ

—用語集—

ガンダム

地球連邦の試作MSの愛称。連邦のV作戦の一環。ジオンのMSザクに対抗して開発された。操縦中核を本体より分離させ、軽戦闘機として使用可能。背中のランドセルのバーニアを全開にすることによって、短時間ながらも大気圏での飛行が可能。

モビルスーツ

ジオン独立戦争で戦闘の中核となった兵器。人間の形状をとり、内部に人が入り操作する。歩兵の柔軟な機動力・行動力を増すため強化核融合炉を搭載している。

ジオン公国

地球よりもっとも遠いコロニーサイド3がジオン・ダイクンを指導者として独立しジオン公国を名乗る。ジオン公国の独立、スペースノイドの自立を主張して地球連邦と交戦中。

サイド7

建設途中のコロニーで、まだ正式にはサイドに昇格していない。連邦軍『V作戦』の一つ、MSの最終テスト施設がある。このゲームのスタート地点。

ホワイトベース（WB）

連邦軍の新造戦艦。多目的空母。外観が馬に似ていることからジオンでは『木馬』というコードネームで呼ばれる。

ルナツー

宇宙都市建設の鉱物資源を得るため運ばれた小惑星。

ジャブロー

南米アマゾン川上流にある連邦軍本部。ジャングル地下の大鍾乳洞を拡張し建設された。連邦軍最高司令室、宇宙船用ドック、各種工場をもつ。

FOR SURVIVE

―新米パイロットへ送る―

敵に背を向けるな！

メインカメラの射界外から攻撃を受けると防御も反撃もできない！移動中も敵を射界から逃すな！

強敵はまず装甲をはがせ！

戦艦や強力なMSが相手でも装甲をはがせば大きなダメージを与えられる。まずは格闘で装甲をはがせ！

間合いに気をつけろ！

レーダーについている線は飾りじゃない。敵との距離を測るのに使え！近いときは格闘、遠いときは射撃を使うと先手を取りやすい！

あせるな、冷静に戦うんだ！

焦燥状態やエネルギーの少ないときに攻撃されても、落ち着いてシールドで防御するんだ！平常心に戻りやすく、エネルギーも若干回復するぞ！

実戦経験が君を強くする！

勝てない敵が現れる事もあるだろう。そんなときは1度クリアしたステージに戻り何度も戦う事だ。戦闘経験は積めば積むほど熟練度が上がり強くなるぞ！

CATEGOLLY Ⅲ

WONDER GATE

—ワンダーゲート—

全12ステージをクリアすると、メニュー画面にワンダーゲート《WONDER GATE》の項目があらわれます。ワンダーゲートを使用するとゲーム中のイベントでしか手に入らない強力な武器を獲得することができます。





ワンダーゲート使用上のご注意

1.ワンダーゲートマニュアルの規約にご同意ください。
2.ワンダーゲート対応サービスのご利用可能期間は、各対応ソフトによって異なります。料金およびご利用可能期間は、以下の方法によってご確認いただき、ご利用ください。ワンダーゲート専用ホームページ「Through The WonderGate」にてご確認ください。詳しくは別紙「ワンダーゲート対応ソフト使用上の注意」をご覧ください。

TO BE CONTINUED

—Vol.2 JABURO—

TO BE CONTINUED

Vol.2 JABURO
Vol.2は第16話『セイラ出撃』より始まる! しかしVol.1のイベントクリア状況によっては、第13話『再会、母よ』からの3話もプレイ可能に。ガンダムVS ドム、シャア専用ズゴックetc…壮大なストーリーの重要なファクターとなるジャブローでの攻防を描く

機動戦士ガンダム Vol.2
—JABURO—
君は生きのびることができるか—

Vol.1クリア時の各熟練度やイベントクリア状況は、ワンダースワンカラー本体内に保存されます(保存されたワンダースワンカラー本体を使用した時は、タイトル画面のメニュー文字が赤く表示されます)。
メニュー文字が白くなった場合は、第12話を再度クリアする事により、ワンダースワンカラー本体内に再び保存されます。



illustrated by KEIICHI SATO

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン®

専用ホームページ GO! ワンダースワンWeb http://www.swan.channel.or.jp/

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は

03-3847-5090

[受付時間／月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
●受付時間以外の電話はおさけください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター　台東区駒形1-4-10 〒111-8081

☎03-3847-6666

●電話受付時間　月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
●電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

おことわり 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。